



# MANUAL DE DESACTIVACIÓN DE BOMBAS

**Version 1**

**CÓDIGO DE VERIFICACIÓN: 241**

*Bienvenido al peligroso y desafiante mundo de la desactivación de bombas.*

*Estudie este manual atentamente; Usted es el experto. En estas páginas encontrará todo lo que necesita saber para desactivar incluso la más insidiosa de las bombas.*

*Y recuerda - Un pequeño descuido y se acabó todo!*

Traducción no oficial hecha por AsFoxger (<http://asfoxger.deviantart.com/>)

# Desactivando bombas

Una bomba explotará cuando su cuenta regresiva llegue a las 0:00 o cuando se hayan registrado demasiadas huelgas. La única manera de desactivar una bomba es desarmar todos sus módulos antes de que expire el temporizador de cuenta regresiva.

## Módulos

Cada bomba incluirá hasta 11 módulos que deben ser desarmados. Cada módulo es discreto y puede desarmarse en cualquier orden.

Las instrucciones para desarmar módulos se encuentran en la Sección 1. Los módulos "Necesitados" presentan un caso especial y se describen en la Sección 2.

## Strikes/Fallos

Cuando el desactivador comete un error, la bomba registrará un strike que se mostrará en el indicador por encima del temporizador de cuenta atrás. Las bombas con un indicador de strikes explotarán en el tercer strike. El temporizador comenzará a contar más rápido después de que se haya grabado un strike.

Si no hay ningún indicador de strike por encima del temporizador de cuenta regresiva, la bomba explotará en el primer strike, sin dejar lugar a errores.

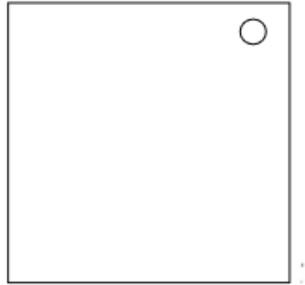
## Gathering Information

Algunas instrucciones de desarmado requerirán información específica sobre la bomba, como el número de serie. Este tipo de información se puede encontrar típicamente en la parte superior, inferior o lados de la carcasa de la bomba. Vea Apéndice A, B y C para instrucciones de identificación que serán útiles para desarmar ciertos módulos.

# Sección 1: Módulos

Los módulos pueden ser identificados por un LED en la esquina superior derecha. Cuando este LED está encendido en verde, el módulo se ha desarmado.

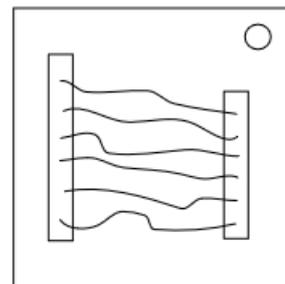
Todos los módulos deben ser desarmados para desactivar la bomba.



## Sobre el tema de los cables

*Los cables son la sangre de la electrónica! Espera, no, la electricidad es la sangre vital. Los alambres son más como las arterias. ¿Las venas? No importa...*

- Un módulo de alambre puede tener 3-6 cables en él.
- Sólo se necesita cortar un cable correcto para desarmar el módulo.
- El orden de cables comienza con el primero en la parte superior.



### **3 cables:**

Si no hay cables rojos, corte el segundo cable.

De lo contrario, si el último cable es blanco, corte el último cable.

De lo contrario, si hay más de un cable azul, corte el último cable azul.

De lo contrario, corte el último cable.

### **4 cables:**

Si hay más de un cable rojo y el último dígito del número de serie es impar, corte el último cable rojo.

De lo contrario, si el último cable es amarillo y no hay cables rojos, corte el primer cable.

De lo contrario, si hay exactamente un cable azul, corte el primer cable.

De lo contrario, si hay más de un cable amarillo, corte el último cable.

De lo contrario, corte el segundo cable.

### **5 cables:**

Si el último cable es negro y el último dígito del número de serie es impar, corte el cuarto cable.

De lo contrario, si hay exactamente un cable rojo y hay más de un cable amarillo, corte el primer cable.

De lo contrario, si no hay cables negros, corte el segundo cable.

De lo contrario, corte el primer cable.

### **6 cables:**

Si no hay cables amarillos y el último dígito del número de serie es impar, corte el tercer cable.

De lo contrario, si hay exactamente un cable amarillo y hay más de un cable blanco, corte el cuarto cable.

De lo contrario, si no hay cables rojos, corte el último cable.

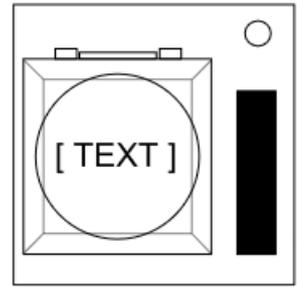
De lo contrario, corte el cuarto cable.

## Sobre el tema del botón

*Podrías pensar que un botón que te dice que lo presiones es bastante sencillo. Ese es el tipo de pensamiento que hace explotar a la gente.*

Consulte el Apéndice A para obtener la referencia de identificación del indicador.

Consulte el Apéndice B para la referencia de identificación de la batería.



Siga estas reglas en el orden en que aparecen. Realice la primera acción que se aplique:

1. Si el botón está azul y el botón dice "Abort", mantenga pulsado el botón y consulte "Soltando el botón presionado".
2. Si hay más de una batería en la bomba y el botón dice "Detonate", presione e inmediatamente suelte el botón.
3. Si el botón está blanco y hay un indicador iluminado con la etiqueta CAR, mantenga pulsado el botón y consulte "Soltando el botón presionado".
4. Si hay más de 2 baterías en la bomba y hay un indicador iluminado con la etiqueta FRK, presione y suelte inmediatamente el botón.
5. Si el botón es amarillo, mantenga pulsado el botón y consulte "Soltando el botón presionado".
6. Si el botón está en rojo y el botón dice "Hold", presione y suelte inmediatamente el botón.
7. Si no se aplica ninguno de los anteriores, mantenga pulsado el botón y consulte "Soltando el botón presionado".

## Soltando el botón presionado

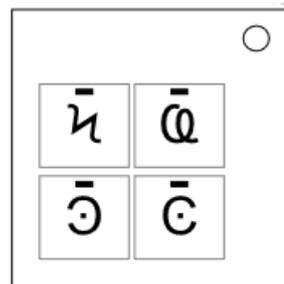
Si comienza a presionar el botón, se ilumina una franja de color en el lado derecho del módulo. Basándose en su color, debe liberar el botón en un punto específico en el tiempo:

- Franja azul: liberar cuando el temporizador cuenta con un 4 en cualquier posición.
- Franja blanca: suelte cuando el temporizador de cuenta regresiva tiene un 1 en cualquier posición.
- Franja amarilla: liberar cuando el temporizador cuenta con un 5 en cualquier posición.
- Cualquier otra tira de color: liberar cuando el temporizador cuenta con un 1 en cualquier posición.

## Sobre el tema de los teclados

No estoy seguro de lo que estos símbolos son, pero sospecho que tienen algo que ver con el ocultismo.

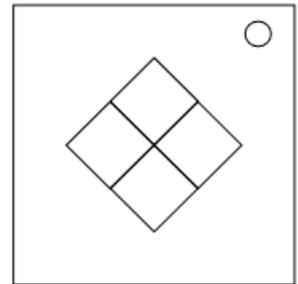
- Sólo una columna a continuación tiene los cuatro símbolos del teclado.
- Presione los cuatro botones en el orden en que sus símbolos aparecen de arriba a abajo dentro de esa columna.



Q	Ë	©	Б	Ψ	Б
А	Q	Ƶ	¶	ᵽ	Ë
λ	ᵽ	Ω	Ђ	Ђ	⌘
Ƶ	Ω	Ж	И	С	æ
И	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
ᵽ	¿	☆	ᵽ	★	Ω

## Sobre el tema de Simon dice

Esto es como uno de esos juguetes con los que jugabas cuando eres niño, donde tienes que coincidir con el patrón que aparece, excepto que éste es un imitación que probablemente fue comprado en la tienda de los cinco duros.



1. Uno de los cuatro botones de color parpadeará.
2. Utilizando la tabla correcta a continuación, presione el botón con el color correspondiente.
3. El botón original parpadeará, seguido por otro. Repita esta secuencia en orden utilizando la correlación de color.
4. La secuencia se alargará una vez cada vez que introduzca correctamente una secuencia hasta que el módulo esté desarmado.

Si el número de serie contiene una vocal:

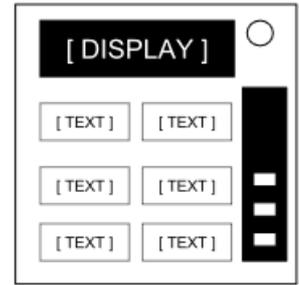
		<b>Parpadeo rojo</b>	<b>Parpadeo azul</b>	<b>Parpadeo verde</b>	<b>Parpadeo amarillo</b>
<b>Botón a presionar:</b>	<b>Sin strikes</b>	Azul	Rojo	Amarillo	Verde
	<b>1 Strike</b>	Amarillo	Verde	Azul	Rojo
	<b>2 Strikes</b>	Verde	Rojo	Amarillo	Azul

Si el número de serie *no* contiene una vocal:

		<b>Parpadeo rojo</b>	<b>Parpadeo azul</b>	<b>Parpadeo verde</b>	<b>Parpadeo amarillo</b>
<b>Botón a presionar:</b>	<b>Sin strikes</b>	Azul	Amarillo	Verde	Rojo
	<b>1 Strike</b>	Rojo	Azul	Amarillo	Verde
	<b>2 Strikes</b>	Amarillo	Verde	Azul	Rojo

# Sobre el tema de Quién va primero

Este artefacto es como algo fuera de una rutina de comedia, que podría ser divertido si no estuviera conectado a una bomba. Voy a ser breve, ya que las palabras sólo complican las cosas.



1. Lea la pantalla y use el paso 1 para determinar qué etiqueta de botón leer.
2. Usando esta etiqueta de botón, use el paso 2 para determinar qué botón pulsar.
3. Repita hasta que el módulo se haya desarmado.

**Paso 1:** Basándose en la pantalla, lea la etiqueta de un botón en particular y continúe con el paso 2:

<b>YES</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>FIRST</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>DISPLAY</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>OKAY</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>SAYS</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>NOTHING</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>BLANK</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>NO</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>LED</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>LEAD</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>READ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
<b>RED</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>REED</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>LEED</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>HOLD ON</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>YOU</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>YOU ARE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
<b>YOUR</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>YOU'RE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>UR</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>THERE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>THEY'RE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>THEIR</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
	<b>THEY ARE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>SEE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>C</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>CEE</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	

# Who's on First (continuación)

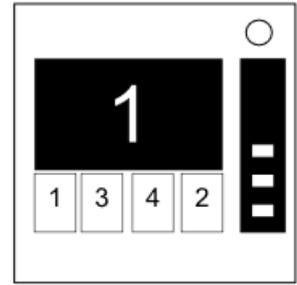
**Paso 2:** Utilizando la etiqueta del paso 1, presione el primer botón que aparece en su lista correspondiente:

"READY":	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
"FIRST":	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
"NO":	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
"BLANK":	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
"NOTHING":	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
"YES":	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
"WHAT":	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
"UHHH":	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
"LEFT":	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
"RIGHT":	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
"MIDDLE":	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
"OKAY":	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
"WAIT":	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
"PRESS":	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
"YOU":	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
"YOU ARE":	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
"YOUR":	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
"YOU'RE":	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
"UR":	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
"U":	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
"UH HUH":	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
"UH UH":	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
"WHAT?":	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
"DONE":	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
"NEXT":	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
"HOLD":	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE
"SURE":	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH
"LIKE":	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR

# Sobre el tema de Memoria

*La memoria es una cosa frágil, pero lo es todo lo demás cuando una bomba se apaga, así que presta atención!*

- Presione el botón correcto para pasar al módulo a la siguiente fase. Completa todas las fases para desarmar el módulo.
- Al presionar un botón incorrecto, el módulo volverá a la fase 1.
- Las posiciones de los botones se ordenan de izquierda a derecha.



## Fase 1:

Si la pantalla es 1, presione el botón en la segunda posición.

Si la pantalla es 2, presione el botón en la segunda posición.

Si la pantalla es 3, presione el botón en la tercera posición.

Si la pantalla es 4, presione el botón en la cuarta posición.

## Fase 2:

Si la pantalla es 1, presione el botón "4".

Si la pantalla es 2, presione el botón en la misma posición en la que se pulsó en la fase 1.

Si la pantalla es 3, presione el botón en la primera posición.

Si la pantalla es 4, presione el botón en la misma posición que presionó en la fase 1.

## Fase 3:

Si la pantalla es 1, presione el botón con la misma etiqueta que presionó en la fase 2.

Si la pantalla es 2, presione el botón con la misma etiqueta que presionó en la fase 1.

Si la pantalla es 3, presione el botón en la tercera posición.

Si la pantalla es 4, presione el botón "4".

## Fase 4:

Si la pantalla es 1, presione el botón en la misma posición que presionó en la fase 1.

Si la pantalla es 2, presione el botón en la primera posición.

Si la pantalla es 3, presione el botón en la misma posición que se presionó en la fase 2.

Si la pantalla es 4, presione el botón en la misma posición que presionó en la fase 2.

## Fase 5:

Si la pantalla es 1, presione el botón con la misma etiqueta que presionó en la fase 1.

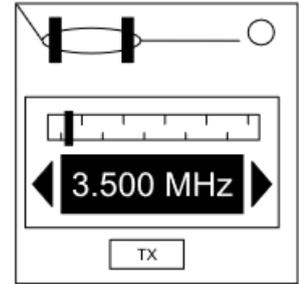
Si la pantalla es 2, presione el botón con la misma etiqueta que presionó en la fase 2.

Si la pantalla es 3, presione el botón con la misma etiqueta que presionó en la fase 4.

Si la pantalla es 4, presione el botón con la misma etiqueta que presionó en la fase 3.

# Sobre el tema de Código Morse

¿Una anticuada forma de comunicación naval? ¿Y luego qué? Por lo menos es código Morse auténtico, así que presta atención y podrías aprender algo.



- Interprete la señal de la luz intermitente utilizando la carta del código Morse para deletrear una de las palabras de la tabla.
- La señal se pondrá en bucle, con un largo intervalo entre las repeticiones.
- Una vez identificada la palabra, ajuste la frecuencia correspondiente y pulse el botón de transmisión (TX).

## Cómo interpretar el código Morse:

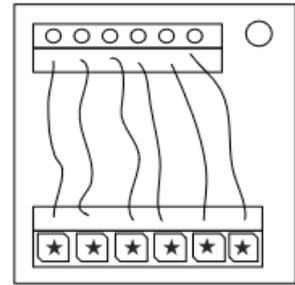
1. Un parpadeo corto representa un punto.
2. Un parpadeo largo representa una raya.
3. Hay un intervalo largo entre letra y letra.
4. Hay un intervalo muy largo antes de que la palabra se repita.

A	• —	U	• • —
B	— • • •	V	• • • —
C	— • — •	W	• — —
D	— • •	X	— • • —
E	•	Y	— • — —
F	• • — •	Z	— — • •
G	— — •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — —		
K	— • —	1	• — — — —
L	• — • •	2	• • — — —
M	— —	3	• • • — —
N	— •	4	• • • • —
O	— — —	5	• • • • •
P	• — — •	6	— • • • •
Q	— — • —	7	— — • • •
R	• — • •	8	— — — • •
S	• • •	9	— — — — •
T	—	0	— — — — —

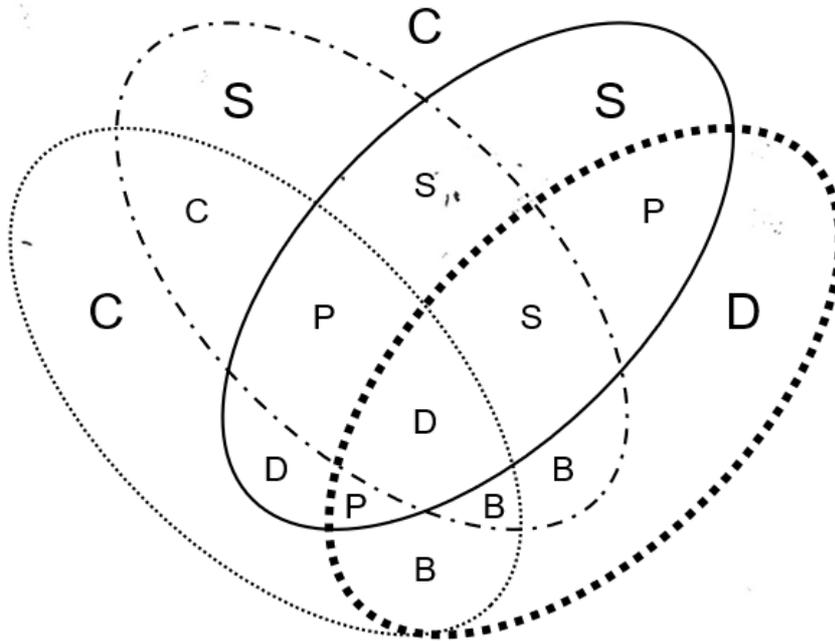
Si la palabra es:	Responder a la frecuencia:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

# Sobre el tema de Cables Complicados

Estos cables no son como los otros. Algunos tienen rayas! Eso los hace completamente diferentes. La buena noticia es que hemos encontrado un conjunto conciso de instrucciones sobre qué hacer al respecto! Tal vez demasiado conciso ...



- Mira cada cable: hay un LED por encima del cable y un espacio para un símbolo "★" debajo del cable.
- Para cada combinación de hilo / LED / símbolo, utilice el diagrama de Venn de abajo para decidir si cortar o no el cable.
- Cada cable puede ser rayado con varios colores.



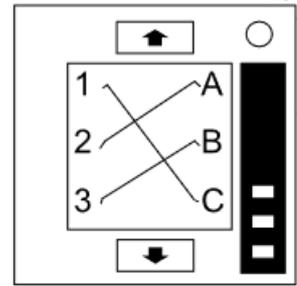
	El cable tiene el color rojo
	El cable tiene el color azul
	Tiene el símbolo de ★
	La LED está encendida

Letra	Instrucción
C	Cortar el cable
D	No cortar el cable
S	Cortar el cable si el último dígito del número de serie es par
P	Cortar el cable si la bomba tiene un puerto paralelo
B	Cortar el cable si la bomba tiene dos o más baterías

Consulte el Apéndice B para la referencia de identificación de la batería.  
 Vea el Apéndice C para la referencia de identificación del puerto.

## Sobre el tema de Secuencias de cables

Es difícil decir cómo funciona este mecanismo. La ingeniería es bastante impresionante, pero debe haber una manera más fácil de manejar nueve cables.

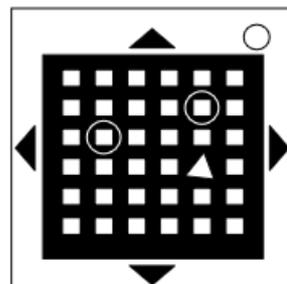


- Dentro de este módulo hay varios paneles con cables en ellos, pero sólo un panel es visible a la vez. Cambie al siguiente panel usando el botón hacia abajo y el panel anterior usando el botón arriba.
- No cambie al siguiente panel hasta que esté seguro de haber cortado todos los cables necesarios en el panel actual.
- Corte los alambres como se indica en la siguiente tabla. Las ocurrencias de cables son acumulativas en todos los paneles dentro del módulo.

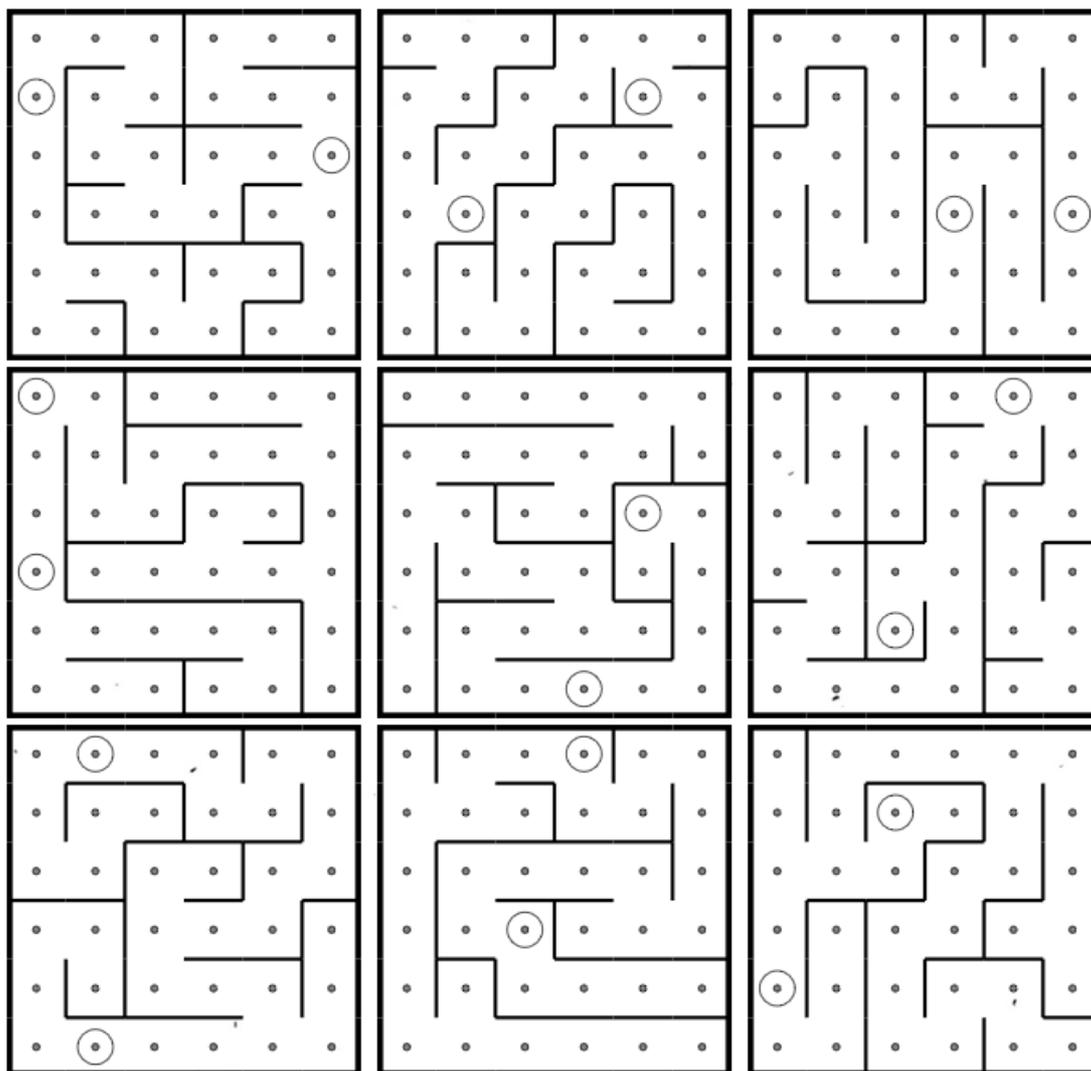
Ocurrencias de cables rojos		Ocurrencias de cables azules		Ocurrencias de cables negros	
Ocurrencia de cable	Cortar si está conectado a:	Ocurrencia de cable	Cortar si está conectado a:	Ocurrencia de cable	Cortar si está conectado a:
Primera ocurrencia roja	C	Primera ocurrencia azul	B	Primera ocurrencia negra	A, B o C
Segunda ocurrencia roja	B	Segunda ocurrencia azul	A o C	Segunda ocurrencia negra	A o C
Tercera ocurrencia roja	A	Tercera ocurrencia azul	B	Tercera ocurrencia negra	B
Cuarta ocurrencia roja	A o C	Cuarta ocurrencia azul	A	Cuarta ocurrencia negra	A o C
Quinta ocurrencia roja	B	Quinta ocurrencia azul	B	Quinta ocurrencia negra	B
Sexta ocurrencia roja	A o C	Sexta ocurrencia azul	B o C	Sexta ocurrencia negra	B o C
Séptima ocurrencia roja	A, B o C	Séptima ocurrencia azul	C	Séptima ocurrencia negra	A o B
Octava ocurrencia roja	A o B	Octava ocurrencia azul	A o C	Octava ocurrencia negra	C
Novena ocurrencia roja	B	Novena ocurrencia azul	A	Novena ocurrencia negra	C

## Sobre el tema de Laberintos

*Esto parece ser una especie de laberinto, probablemente robada de un salvamantel de restaurante.*



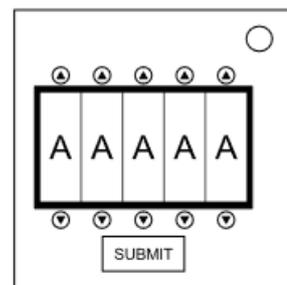
- Encuentre el laberinto con marcas circulares coincidentes.
- El desactivador debe navegar la luz blanca al triángulo rojo usando los botones de flecha.
- **Advertencia:** No cruce las líneas mostradas en el laberinto. Estas líneas son invisibles en la bomba.



## Sobre el tema de Contraseñas

*Afortunadamente, esta contraseña no parece cumplir con los requisitos de seguridad estándar del gobierno: 22 caracteres, números en orden aleatorio sin palíndromos por encima de la longitud 3.*

- Los botones arriba y abajo de cada letra recorrerán las posibilidades de esa posición.
- Sólo una combinación de las letras disponibles coincidirá con una contraseña a continuación.
- Pulse el botón Submit una vez que se haya ajustado la palabra correcta.



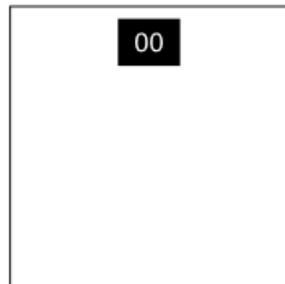
about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

## Sección 2: Módulos necesitados

Los módulos necesitados no pueden desarmarse, pero representan un riesgo recurrente.

Los módulos necesitados se pueden identificar como un módulo con un pequeño temporizador de 2 dígitos en la parte superior del módulo. La interacción con la bomba puede hacer que se activen. Una vez activados, estos módulos necesitados deben ser atendidos regularmente antes de que expire su temporizador para evitar un strike.

Manténgase atento: los módulos necesitados pueden reactivarse en cualquier momento.



# Sobre el tema del Gas de ventilación

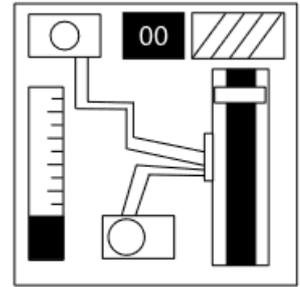
*¡La piratería informática es un trabajo duro! Bueno, normalmente lo es. Este trabajo podría ser realizado probablemente por un pájaro de juguete que presiona la misma tecla una y otra vez.*



- Responde a los avisos del ordenador pulsando “Y” para “Sí” o “N” para “No”.

# Sobre el tema de la Descarga de condensadores

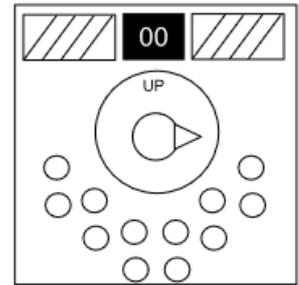
*Voy a adivinar que esto está destinado a ocupar su atención, porque de lo contrario este es un trabajo de electrónica de mala calidad.*



- Descargue el condensador antes de que se sobrecargue manteniendo presionada la palanca.

# Sobre el tema de las perillas

*Inútilmente complicado y necesitado sin fin. Imagínesse si esa experiencia se utilizaba para hacer algo que no fueran rompecabezas diabólicos.*



- La perilla se puede girar a una de cuatro posiciones diferentes.
- La perilla debe estar en la posición correcta cuando el temporizador de este módulo llegue a cero.
- La posición correcta puede determinarse mediante la configuración on / off de los doce LEDs.
- Las posiciones de las perillas son relativas a la etiqueta "UP", que puede girarse.

## Configuraciones LED

Posición arriba:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Posición abajo:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Posición izquierda:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posición derecha:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED encendida

## Apéndice A: Referencia de Identificación de Indicadores

Se pueden encontrar luces indicadoras marcadas en los lados de la carcasa de la bomba.



### Indicadores comunes

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

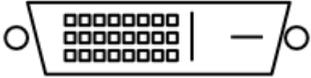
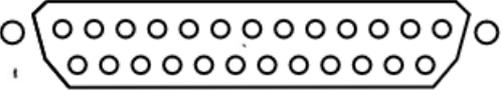
# Apéndice B: Referencia de identificación de la batería

Los tipos comunes de baterías se pueden encontrar dentro de los adjuntos a los lados de la carcasa de la bomba.

Batería	Tipo
	AA
	D

## Apéndice C: Referencia de Identificación de Puerto

Los puertos digitales y analógicos se pueden encontrar en los lados de la carcasa de la bomba.

Puerto	Nombre
	DVI-D
	Paralelo
	PS/2
	RJ-42
	Serial
	RCA estéreo